> User interface
> File format
> Modeling
> Animation
> Material/Rendering
> MentalRay/Shader
> Particle
> Install
> PHOENIX TOOLS
> DNT
> SDK-Saaphire
> SDK-MentalRay
> from SOFTIMAGE Web
> Others

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

Waterシェーダーのパラメータ

★Waterシェーダ

Trough	波のくぼんだ部分の色
Crest	波の盛り上がった部分の色
ColorClip	OnにするとテキスチャのBがTroughとCrestのを越えないように 各ポイントでの波の大きさを小さします。
Bias	TroughとCrestの色の偏り具合を調節します。0.5では均等に、それぞれの色が表示されます。
Number of Waves	層をなす波の数。Waterのシュミレーションは異る 周期(frequency)、振幅(amplitude)、方向 (directions)、位相のずれを持つサインカーブをそれら追加してい くのを元にしています。
TIme offset	最初の波のパターンの出方を変化させます。厳密に言うと最初のフレームをレンダリングする前に波をTimeOffset で定義した分、時間軸に対して進めます。
Base Velocity	第一波の速度を制御します。波はfrequencyの値をあげるとゆっくり 移動します。
Base Amplitude	第一波の高さをコントロールします。第2波はこの値に依存して高さ が決まります。
Base Frequency	サフェース単位あたりの波の数。
Sub Frequency	後続の波の振動数を制御する倍数です。0.0の場合は全ての波は同じ振動数をもちます。これの数値を上げると、一連の波の振動数は高くなります。
Smoothness	第2波の強さは第1波の波の強さよりも弱くないといけません。この値を上げれば、第2波はよりスムーズになります。
Wind Direction	波の進行方向の元となる風の方向をコントロールします。単位は角度(度)です。0の時は、風はマイナスの経度方向から吹いてきます。90の時は正の緯度方向から吹いてきます。

Wind Deviation	このパラメータはWind Directionから時間的な偏りを 定義します。180の時は荒々しい風をシュミレーションします。
U,V Range	Rpeateエリアのテキスチャの範囲をコントロールします。Repeateは2D Textureダイアログの"Repeats"を参照します。

≪ Back / Top ▲

"SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips"の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp